

## Table des matières

1.Présentation de l'application .....	1
2.Page de configuration.....	3
3.Jouer une partie .....	6

## 1. Présentation de l'application

### Introduction

Ce projet vise à développer le jeu ludique "Tu préfères ?", tout en fournissant une expérience d'apprentissage pratique d'Angular et TypeScript.

Toutes les indications pour les installations et les commandes à effectuer pour lancer le jeu sont indiquées dans le fichier README.

### Règles du jeu "Tu préfères ?"

#### 1. Déroulement d'une manche :

- *Choix à deux issues* : À chaque manche, un choix à deux issues est présenté au joueur en cours de jeu.
- *Sélection du choix préféré* : Le joueur doit sélectionner son choix préféré parmi les deux propositions.

#### 2. Devinez la répartition : Après avoir fait son choix, le joueur en cours doit deviner la répartition des votes parmi les joueurs présents.

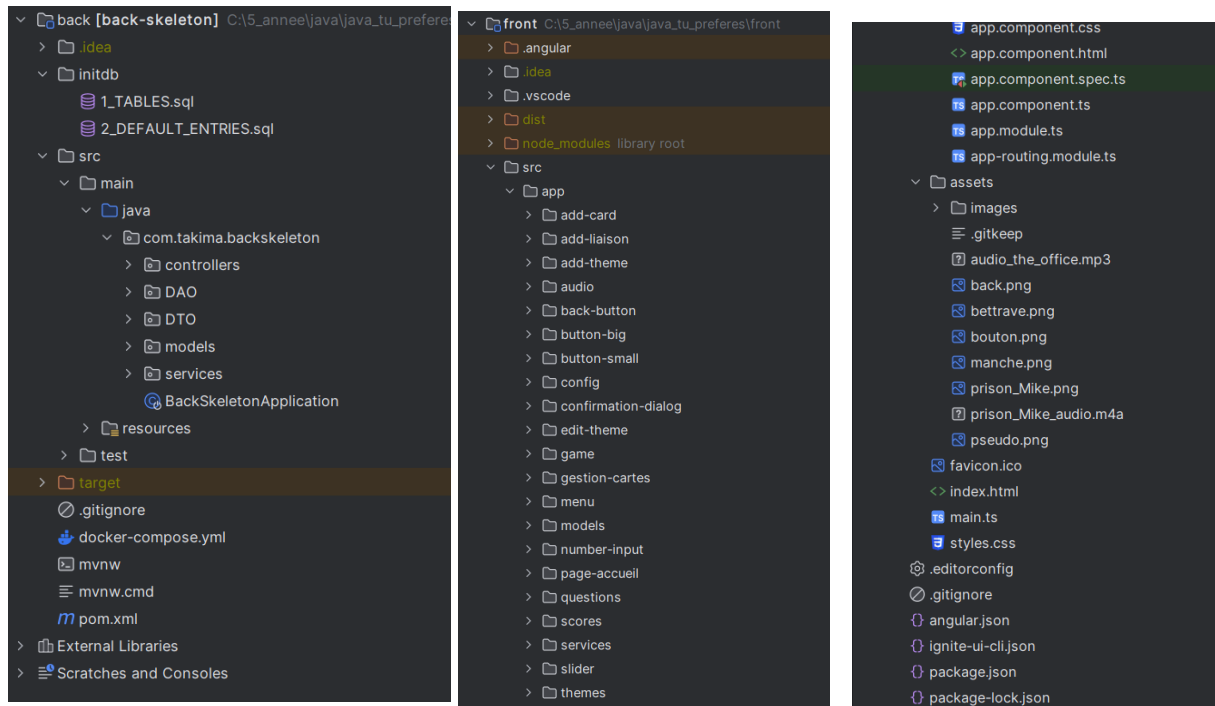
#### 3. Changement de joueur : Une fois qu'un joueur a terminé sa participation en répondant à la question en cours, le jeu passe au joueur suivant. Chaque joueur répond successivement à la même question. Lorsque tous les joueurs ont répondu à la question en cours, la manche se termine, et le jeu passe à la manche suivante.

#### 4. Calcul des scores : Les scores sont calculés à la fin du jeu, une fois que toutes les manches ont été jouées. Les joueurs reçoivent des points en fonction de leur capacité à deviner correctement la répartition des votes.











#### 5. Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque toutes les manches ont été jouées. Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie.

## Architecture de l'application

Notre projet est constitué d'un dossier associé au back et d'un dossier associé au front.



L'application a été déployée sur Docker.

<input type="checkbox"/>	▼	 <a href="#">back</a>	Running (1/1)	0%	7 hours				
<input type="checkbox"/>		 <a href="#">tu-preferes-database</a> 9a728cda7a46 	<a href="#">postgres</a> Running	0%	<a href="#">5432:5432</a> 	7 hours			

## Page d'accueil

Lorsqu'on lance l'application, on arrive sur la page d'accueil :

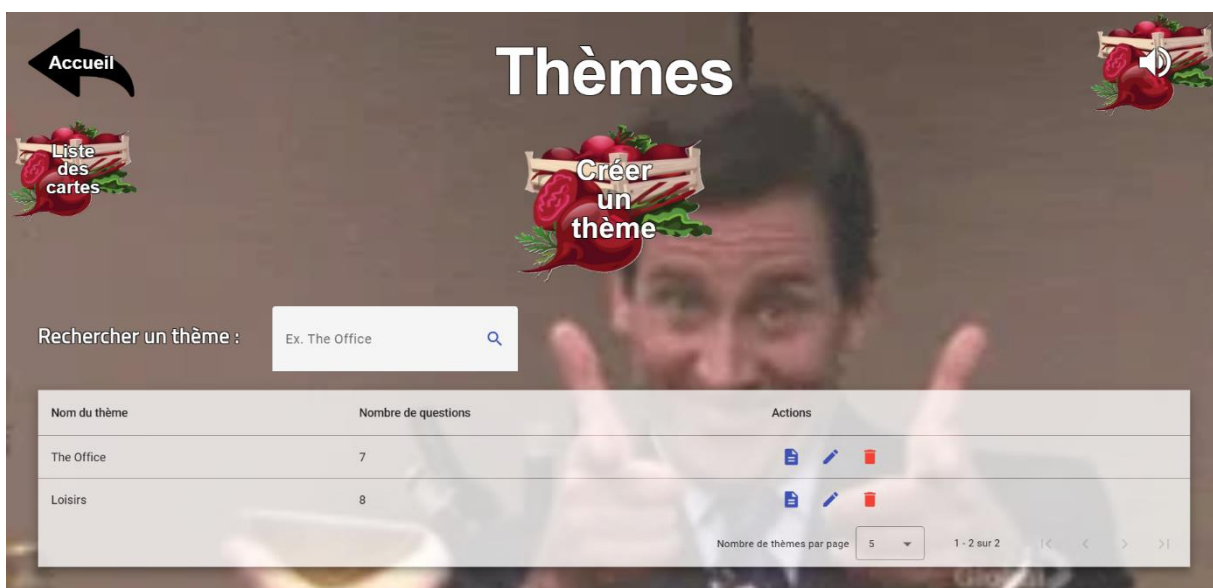


Plusieurs options s'offrent à nous. Tout d'abord en haut à gauche on peut voir un bouton « voir les thèmes » qui permet de configurer le jeu (voir les thèmes existants, ajouter des cartes, ajouter des thèmes...). En haut à droite le bouton permet de lancer la musique du générique de The Office.

Une fois que le nombre de joueurs, le nombre de manches et le thème sont choisis les joueurs peuvent cliquer sur le bouton « Continuer » pour lancer la partie.

## 2. Page de configuration

Voire les thèmes



Cette page nous permet de visualiser l'ensemble des thèmes entrés dans la base de données. En haut à gauche un bouton nous permet de lancer la musique. La flèche noire nous permet de retourner à la page d'accueil.

Sur cette page on peut visualiser un tableau avec l'ensemble des thèmes. Pour chaque thème on peut visualiser la liste des cartes associées au thème, modifier les cartes ou encore supprimer le thème.

On peut chercher un thème par son nom dans la barre de recherche ou encore visualiser une liste de l'ensemble des cartes.

## Liste des cartes

**Retour**

# Liste des cartes

Créer une carte : Ex. Chocolatine **Ajouter**

Rechercher une carte : Ex. Pain au chocolat 🔍

#	Réponse	Actions
1	manger en tête à tête avec Mickeal et Jan	
2	Manger en tête à tête avec Dwight et Angela	
3	assister à un remake du mariage de Pam et Jim	
4	assister à un remake du mariage de Holy et Mickeal	
5	être dans le bureau de Kelly et Ryan	

Nombre de cartes par page: 5 1 - 5 sur 30 < >

## Ajouter un thème

**Annuler**

# Ajouter un thème

Nom du thème : Ex. The Office


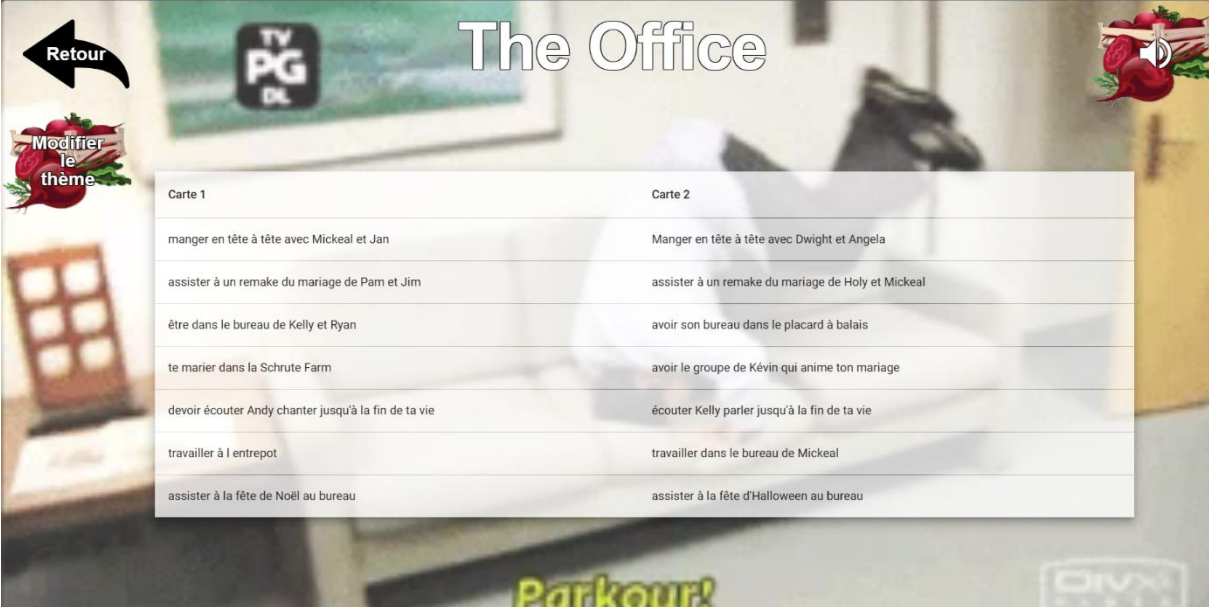


**Choix 1** Ex. chocolatine

**Choix 2** Ex. pain au chocolat

**Ajouter le thème**

Liste des cartes

## Visualiser les cartes associées à un thème



# The Office

Carte 1	Carte 2
manger en tête à tête avec Mickeal et Jan	Manger en tête à tête avec Dwight et Angela
assister à un remake du mariage de Pam et Jim	assister à un remake du mariage de Holy et Mickeal
être dans le bureau de Kelly et Ryan	avoir son bureau dans le placard à balais
te marier dans la Schrute Farm	avoir le groupe de Kévin qui anime ton mariage
devoir écouter Andy chanter jusqu'à la fin de ta vie	écouter Kelly parler jusqu'à la fin de ta vie
travailler à l'entrepot	travailler dans le bureau de Mickeal
assister à la fête de Noël au bureau	assister à la fête d'Halloween au bureau

## Modifier le thème



# Modifier le thème

Nom du thème :

### Choix 1

manger en tête à tête avec Mickeal et Jan

assister à un remake du mariage de Pam et Jim

être dans le bureau de Kelly et Ryan

### Choix 2

Manger en tête à tête avec Dwight et Angela

assister à un remake du mariage de Holy et Mickeal

avoir son bureau dans le placard à balais



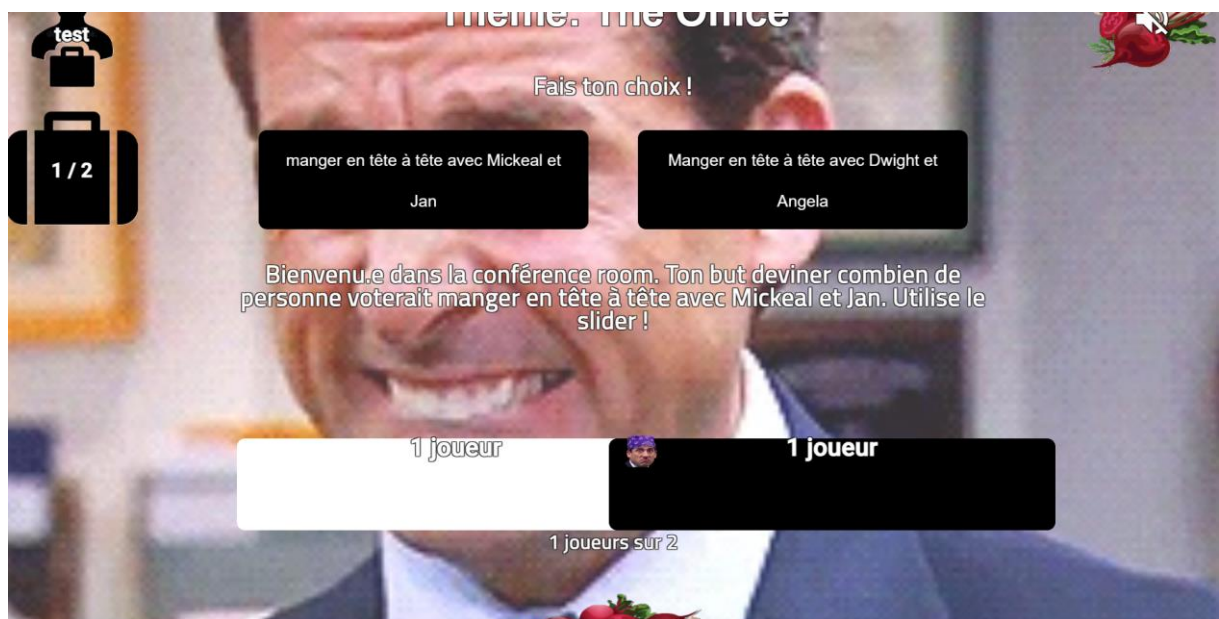
### 3. Jouer une partie

#### Menu de lancement d'une partie



Chaque joueur doit choisir un pseudo et une image de profil pour pouvoir jouer une partie. Chaque joueur doit avoir un pseudo différent.

#### Partie



Lors d'une partie, deux options apparaissent en haut de l'écran. Le joueur doit choisir laquelle il préfère. Il doit ensuite deviner combien de joueur ont dit qu'il préférerait l'option « manger en tête à

tête avec Mickeal et Jan ». Il doit bouger le bouton de la slider pour valider son choix. Il doit ensuite appuyer sur le bouton tout en bas pour continuer la partie et pour que le joueur suivant puisse jouer.

En haut à gauche on peut voir le nom du joueur dans l'icone profil. En dessous dans la valise on peut voir la manche actuelle sur le nombre de manche total.

Lorsqu'on bouge le bouton de la slider, on peut entendre « Prison Micke ».

A tout moment dans le jeu on peut mettre la musique de The Office en appuyant sur la betterave en haut à droite. Pour l'arrêter il suffit de re-appuyer dessus.

## Scores



No.	Pseudo	Ecart
1	test	1
2	g	2

Retourner à l'accueil

La dernière page permet d'obtenir le joueur vainqueur ainsi d'un tableau de scores.

Un bouton permet de retourner à la page d'accueil pour rejouer une nouvelle partie.

